

Battlefield 1

La Prima Guerra Mondiale vissuta in **Battlefield 1**, gioco prodotto dalla Dice, ha fatto sognare molti appassionati con il suo ritorno al passato, al periodo finale della Grande Guerra. In un mercato ormai saturo di giochi che puntano al futuro, alla tecnologia e ai robot, *Battlefield 1* si distingue proprio per questo passo indietro, con un'atmosfera tragica, raccontando la storia di un conflitto duro e spietato che ha segnato la storia e il mondo, oltre che gli uomini.

Storia

Nello sviluppo di questo titolo, la DICE si è superata creando ben **sei** storie, raccontate al meglio tramite i protagonisti e meravigliosi scenari unici e profondamente diversi, che spaziano dai cieli inglesi ai deserti arabi, offrendo protagonisti con caratteri diversi, destini diversi, accomunati tutti da una sola cosa: la **guerra**, e la sua ineluttabilità. Tutti i protagonisti hanno, infatti, lo stesso scopo: sopravvivere, combattere e proteggere, chi per scelta, chi per obbligo. I titoli di queste storie sono memorabili e richiamano alla fantasia nomi di **romanzi** o opere note: **Tempeste d'acciaio**, **Sangue e Fango**, **Amici nelle alte Sfere**, **Avanti Savoia!**, **Il portaordini**, **Nulla è Scritto**.

Le storie si riescono a godere fluidamente, l'oggetto di ogni storia emerge nitido come il messaggio che le accompagna, e che finisce per appassionare il giocatore, che in qualche modo si fa lettore.

Se i contenuti sono ben congegnati, la **grafica** riveste una parte **fondamentale** e viene sfruttata in ogni istante del gioco, curata nei minimi particolari, inattaccabile. In molti videogame la storia viene usata come tutorial e *Battlefield 1* non sottovaluta quest'aspetto, dedicando addirittura interi capitoli per **addestrare** i giocatori nell'utilizzo di veicoli e nelle strategie di battaglia. L'insieme è unito da un ottimo **doppiaggio italiano** che contribuisce nella resa autoriale delle interpretazioni dei personaggi e riesce a catturare per la sua intensità dall'inizio alla fine.

Multiplayer

Da denotare rilevanti novità anche nel **multiplayer**: oltre alle classiche modalità di combattimento *Conquista*, *Corsa*, *Deathmatch a squadre* e *Dominio*, vi sono due modalità rivoluzionarie: **Piccioni di Guerra** e **Operazioni**.

Nella prima saremo alla ricerca di piccioni viaggiatori per poter inviare segnali e messaggi sulla mappa. **Durante la prima Guerra Mondiale**, infatti, questi erano il principale mezzo di trasmissione dei messaggi sui campi di battaglia. Una volta trovato il volatile sulla mappa, dovremo recuperarlo e trovare il tempo per scrivere le coordinate. Il piccione si librerà in volo verso i nostri alleati, ma potrà ancora essere abbattuto dai nemici. Finita questa mansione verrà assegnato il punto alla squadra; il primo che arriverà a tre punti avrà vinta la partita. La cosa interessante di questa modalità è che in ogni momento è possibile **ribaltarne l'esito**, cosicché anche sullo 0-2 non risulta mai saggio rilassarsi.

Per quanto riguarda **Operazioni**, si tratta della modalità più autentica e più azzeccata di questo

titolo: normalmente in qualsiasi FPS si può trovare un 4vs4 o un 5vs5; nella modalità **Operazioni** si ha la bellezza di **64 giocatori**, per una sessione di gioco che supera la **mezz'ora** se si è **rapidi**, e oltre i **45 minuti** per una più impegnativa. Tutto questo porta il giocatore a immedesimarsi ancor più nel mondo straziante della guerra di trincea, in un mix di difesa e attacco.

Ovviamente non poteva mancare l'aspetto delle **classi**, con quelle specifiche per i veicoli, quali pilota o carrista, a quelle normali, come assalto, medico, supporto e scout. Ogni classe sarà personalizzabile, creando fino a tre preset predefiniti, le armi si sbloccano nel modo classico, aumentando di livello, personalizzandole come più si vuole. DICE riesce benissimo a far fronte alla concorrenza in un genere ormai estremamente competitivo, studiando un multiplayer spettacolare e coinvolgente.

In conclusione

Battlefield 1 è un gioco riuscito al **100%**: la DICE ha dato il massimo, rischiando molto con un'idea - quella di ambientare tutto in un passato ormai lontano un secolo - che poteva tradursi in un terribile flop ma che al contrario ha riscosso un enorme e meritato successo.

Con meccaniche e modalità di gioco impeccabili, puntando più al multiplayer che alla storia - la quale risulta in ogni caso ben congegnata, come si accennava - cogliendo in pieno lo spirito della guerra da **trincea** e portandolo a livelli mai visti finora in un videogioco, la DICE centra il bersaglio con questo *Battlefield 1*. Se ve lo siete persi vi consiglio di provarlo, su PC, se possibile, per godervi al meglio la grafica e le dinamiche di gioco. O forse il mondo stesso, se è vero che, come si recita nel titolo stesso, «**La guerra è il mondo, il mondo è la guerra**».

[Prey - Ottimo Direi](#)

Dopo aver giocato e recensito il primo [Prey](#), datato 2006, abbiamo messo le mani su l'ultima fatica di **Bethesda** che, dopo abbandonato lo sviluppo di *Prey 2*, si è lanciata verso un totale *reboot* del *franchise*. Il nuovo **Prey** è un'opera complessa e ricca di sfaccettature. Vediamo assieme quali sono i suoi pregi e i suoi difetti.

Total recall

Il mondo come lo conosciamo è fondamentalmente diverso: ci troviamo infatti in una **timeline** alternativa dove, nel 1963, J.F. Kennedy è riuscito a sfuggire all'attentato di Dallas e ad avviare così una massiccia corsa verso lo spazio. Per questo nel 2032, anno in cui sono ambientate le vicende raccontate nel gioco, siamo su **Talos I**, una gigantesca stazione spaziale in orbita intorno la Luna,

dove le più grandi menti scientifiche sono riunite per portare l'umanità su un livello più alto. Talos I per certi versi potrebbe ricordarvi la **Rapture** di **Bioshock** e le somiglianze di certo non si fermano qui: *Prey* prende infatti spunto da diversi capolavori - videoludici e non - di genere fantascientifico ma, ciò nonostante, riesce a serbare una sua identità, creando una trama avvolgente, ben strutturata e ricca di colpi di scena da maestro.

Proprio la corsa allo spazio ha attirato l'attenzione dei **Typhon**, una razza aliena avanzata con in dote diversi poteri. Dal loro studio si arriverà alla creazione delle **Neuromod**, oggetti che permettono a chiunque di acquisire qualunque abilità, se sprovvista, e che ovviamente avranno un grosso peso all'interno del gioco. Ma qualcosa durante i test va storto, e Talos I diventerà vero e proprio palcoscenico della prima invasione aliena.

Toccherà a **Morgan Yu** trovare la soluzione al problema.

Nulla è ciò che sembra e proprio grazie alla sceneggiatura di **Chris Avellone**, famoso per aver contribuito alla creazione di **Fallout 2** e, soprattutto, di **Planetscape: Torment** (e al momento al lavoro su **System Shock 3**), *Prey* diventerà un bellissimo concentrato di storie personali che si integreranno perfettamente al *plot* principale, come tanti pezzi di puzzle atti a regalare un finale appropriato a ogni percorso intrapreso. Proprio un punto forte del titolo - e non è cosa da poco - è il coinvolgimento generale: tutto ciò che vediamo e sentiamo è in perfetta armonia e addirittura gli **audiolog** che, non solo hanno rilevanza ai fini narrativi, ma sono anche molto interessanti, veridici e intrecciati tra loro. È uno dei pochi titoli che spingono ad approfondire e soprattutto rigiocarlo visto, come detto, la presenza di finali multipli che non saranno mai banali.

Siamo abituati a **vedere** le scelte magari con un cambiamento di colore in una linea di dialogo o gesti ancora più palesi. Qui no, ed è proprio questo a conferire a *Prey* quel qualcosa in più dal punto di vista narrativo: siamo liberi, soggetti pensanti in grado di usufruire del libero arbitrio, al punto che anche elementi che potrebbero non sembrare importanti - magari inerenti al puro gameplay e al vostro stile di gioco - influenzeranno il corso della storia.



Chi e cosa sono io?

Prey è un titolo complesso sotto diversi aspetti, non solo per una trama stratificata, ma anche per un gameplay ben strutturato e che probabilmente avrà pochi rivali nel corso di quest'anno. Tutto è stato studiato nei minimi dettagli, a cominciare dal **level design**, tra i migliori visti negli ultimi anni, dove ogni ambiente è ricco di percorsi diversi, ricordando per certi versi i recenti **Deus Ex**. Possiamo dire che tutto ciò che troviamo in *Prey* può essere espresso in una sola parola: **libertà**.

Possiamo approcciare le situazioni come meglio vogliamo, decidere se essere elusivi o andare spediti verso l'obiettivo, sfruttare l'ambiente per mimetizzarci, nasconderci o addirittura attaccare i nemici e tanto altro. Tutto ciò aumenta non poco il livello di immedesimazione, permettendo non solo di conformare ulteriormente il gameplay alla narrazione ma anche il nostro tipo di approccio, e soprattutto la nostra capacità d'adattamento. Come da titolo, infatti, saremo una costante **preda** dei **Typhon**, la razza aliena che sembra aver preso possesso di Talos I, diversi tra loro per tipologia e poteri a cominciare dai **Mimic**, che possono prendere le sembianze di qualunque oggetto poiché di massa simile. Questo significa che potenzialmente la maggior parte degli oggetti potrà attaccarci, aumentando le possibilità di un attacco cardiaco per lo spavento. Come se non bastasse vi sono gli **Spettri**, Typhon che hanno preso possesso di esseri umani inconsapevoli, di diversa tipologia e con punti di forza e deboli ben precisi. È da qui che ha inizio la profondità del gameplay di *Prey*: ogni nemico è infatti scannerizzabile attraverso lo **Psicoscopio**, permettendoci non solo di studiare il nostro obiettivo e, di conseguenza, di capire come approcciarlo, ma anche di sbloccare diversi poteri alieni che potremo apprendere grazie alle **Neuromod**, molto simili per funzione ai plasmidi di *Bioshock*.

Anche qui si apre un enorme ventaglio di possibilità: lo **schema dei poteri** è suddiviso in **sei sezioni**, dove i primi tre raffigurano poteri che potremmo definire **classici**, come la possibilità di spostare via via oggetti più pesanti, potenziare la salute, la tuta e così via. La parte più interessante riguarda però le **potenzialità aliene**, grazie alle quali potremo utilizzare i poteri dei nostri antagonisti: onde psichiche, vortici elettrici e di fuoco e addirittura prendere le sembianze di alcuni oggetti come fanno i Mimic. Sbloccare tutte le **abilità** in una sola **run** è praticamente impossibile, per cui servirà scegliere con attenzione quale **skill** sarà in grado di adattarsi al nostro stile di gioco. Ma in *Prey* nemmeno il potenziamento del personaggio renderà le cose più facili: innanzitutto, più poteri dei Typhon utilizzeremo, maggiore sarà la probabilità che i sistemi di sicurezza di Talos I ci prendano di mira scambiandoci per per uno di loro. Sarà dunque indispensabile fare attenzione anche a questo aspetto, poiché il gioco non è per nulla semplice: poche munizioni, pochi medikit e nemici estremamente reattivi e cattivi scoraggiano un approccio alla **Doom**, per cui bisognerà esplorare a fondo la stazione se si vuole sopravvivere. L'esplorazione è direttamente correlata al geniale **sistema di crafting**, perfettamente contestualizzato, che richiederà la raccolta di materiali diversi, il loro compattamento attraverso dispositivi di riciclo e infine il loro assemblaggio in un altro macchinario per poter creare ciò che serve, ma solo se prima abbiamo trovato gli appositi **schemi di realizzazione**.

Prey è dunque un **RPG** in tutto e per tutto, che prende il meglio dai capisaldi del genere e li mescola sapientemente in qualcosa di unico e completo sotto tutti i punti di vista, a parte le fasi incentrate sulle sparatorie: è proprio l'aspetto **shooting** il punto dolente del titolo, a volte macchinoso e impreciso e davvero frustrante in alcune situazioni. I movimenti non risultano fluidi e davanti a un nemico estremamente rapido usare i proiettili può diventare inutile. Ma come detto ci sono tante strade, e in una di queste è previsto l'utilizzo dell'arma iconica del gioco, il **Cannone Gloo**, un vero e proprio fucile spara-colla che ci sarà davvero utile in diverse situazioni, come quando dovremo immobilizzare temporaneamente i nemici, assorbire incendi e addirittura costruire muri o scale per arrivare in zone altrimenti inaccessibili. Insomma, quelli di **Arkane Studios** hanno veramente

pensato a tutto e, se aggiungiamo il fatto che è possibile potenziare armi e torrette, riparare oggetti guasti e interagire con la maggior parte degli oggetti di scena, non immagino davvero quale lavoro migliore potremmo aspettarci per quest'anno in questa tipologia di titoli.



È bello ciò che piace

In mezzo a tutte queste vette d'eccellenza, la parte che fa meno strabuzzare gli occhi è il **comparto tecnico** che, pur utilizzando il **CryEngine**, fatica a regalare il cosiddetto "effetto wow". Nonostante la buona modellazione di oggetti, personaggi e scenari, tutto è un po' sporcato da *texture* e *shader* a volte a bassa risoluzione e luci ed ombre in qualche caso imprecise. Fortunatamente, il motore grafico - che ha fatto le gioie di **Crytek** - fa un buon lavoro sui particellari: fiamme, scintille, scariche elettriche e persino l'acqua sono ben rese mitigando così le sensazioni provenienti dallo schermo.

Ma a mitigare ancor di più, se non addirittura a far chiudere un occhio su alcune deficienze, è il **comparto artistico** che, prendendo spunto da quanto visto nei due **Dishonored**, gode di un sapiente uso di filtri particolari e di colori che rendono il tutto simile a un dipinto a olio, cosa che aiuta molto a non focalizzarsi sui dettagli di minor valore. Proprio questa direzione artistica è in grado di regalarci scorci mozzafiato, grazie anche al miscuglio di elementi diversi, dall'**Art déco** al **Retrofuturismo** che, come in **Bioshock**, rendono *Prey* un titolo memorabile per gli anni a venire. Anche i nemici sono davvero ben realizzati e, se è vero che siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni, i **Typhon** sono probabilmente fatti della stessa materia di cui sono fatti gli incubi: ombre in perenne movimento accompagnate da suoni sinistri che nel contesto risultano davvero suggestivi.

Un ulteriore elemento distintivo è poi il **comparto audio**: nel corso dell'avventura saremo per lo più accompagnati dai rumori all'interno della stazione spaziale con una bella distinzione tra le zone in

assenza di gravità, quelle in cui è presente e lo spazio aperto. Tutto è **campionato** con dovizia, anche nella realizzazione dei suoni prodotti dai Typhon nelle loro varie connotazioni.

Ovviamente non mancano le musiche, soprattutto d'accompagnamento, in stile stile retrofuturistico con una punta di post-rock, perfette per introdurci in determinate sezioni o per enfatizzare i momenti più concitati. La colonna sonora è stata affidata a **Mick Gordon**, già compositore per **Bethesda** delle OST di **Doom** e **Wolfenstein: the new order**.

Anche il **doppiaggio**, infine, completamente in italiano - così come tutta la parte testuale - risulta ben realizzato, ben recitato e, soprattutto, studiato con le giuste tonalità nei momenti adatti. Questo fa la differenza soprattutto negli **audiolog**, davvero piacevoli da ascoltare e che soprattutto invogliano il giocatore ad approfondire non solo il *plot* principale, ma anche le storie personali dell'equipaggio di Talos I.



Commento finale

Prey è un titolo riuscito in quasi tutti i suoi aspetti: **Arkane Studios** è riuscita a trasportarci nei meandri di Talos I come se ci avesse portato al cinema a vedere un gran film di fantascienza. Titoli come **Bioshock**, **Half Life**, **System Shock**, **Total Recall**, **Dishonored** e tanti altri sono presenti in questo lavoro **Bethesda** amalgamato in modo sontuoso e che, come dicevamo, conserva una propria, forte identità.

Peccato solo per una fase di **shooting** poco accurata e per un **impianto tecnico** non all'altezza di altre produzioni tripla A, difetti che non minano comunque un'esperienza assolutamente positiva. Questo **Prey** risulta forse un titolo meno "unico" dell'originale, ma è di certo un'avventura che difficilmente troverà concorrenti all'altezza tra quelli di quest'anno e che probabilmente sarà ricordato come uno dei migliori giochi di questa stagione.

[Prey - Quando l'Originalità non Paga \(in Senso Stretto\)](#)

In queste ultime settimane uno dei titoli che ha attirato maggiormente l'attenzione del pubblico videoludico è certamente **Prey**. Sviluppato da **Bethesda**, questo titolo è da considerarsi come un vero e proprio reboot del **Prey** del 2006, con alle spalle una storia molto diversa da quello che vediamo quest'oggi. Ci sono voluti ben undici anni di lavoro e di gestazione travagliata: il tanto acclamato sequel era stato infatti annunciato nel 2011 e poi cancellato nel 2014, per poi essere ripreso da Bethesda che decise di rilanciare il brand nonostante molti estimatori storcessero un po' il naso.

Il gioco del **2006** è davvero migliore rispetto alla controparte moderna? Vediamo assieme di cosa si tratta.

Cherokee in space

L'inizio è di quelli che colpiscono. È una giornata come tante altre dove **Tommy**, il nostro protagonista e nativo americano **Cherokee**, lotta con il proprio retaggio e le sue origini, nella stazione di servizio insieme a suo nonno **Enisi** e la sua ragazza, **Jen**. Un elemento distintivo di *Prey* è proprio la caratterizzazione di Tommy: un uomo stanco di vivere come un Cherokee e che sogna di potersi godere la modernità e la libertà del XX secolo anche se, in fondo, capisce l'importanza delle radici e la propria cultura in via d'estinzione. Questi pensieri troveranno una brusca interruzione quando una nave aliena rapisce la maggior parte degli abitanti terrestri, compresi lui, Jen e suo nonno Enisi. Le priorità e sogni cambieranno improvvisamente: importerà solo sopravvivere e salvare ciò che si ama di più.

La storia di **Prey** è permeata prima di tutto da un percorso di crescita del protagonista, un semplice meccanico che si ritrova invischiato in qualcosa molto più grande di lui, che non diventa un mero espediente per andare da un punto A a un punto B ma un'occasione per accettare se stessi con il fardello delle decisioni difficili da prendere. Una volta arrivati sulla nave aliena, dopo esser stati prelevati da un raggio traente, quello che ci appare davanti è qualcosa di atroce: esseri umani fatti a pezzi e ridotti in poltiglia e la paura che ci soffoca e confonde dove l'unica cosa che ci farà andare avanti sarà Jen, che dopo la morte di Enisi, diventerà il nostro faro e unico motivo per continuare a vivere. Ma la morte forse è solo il principio e qui troverà risposta attraverso un piano esistenziale diverso, profondamente legato alle tradizioni Cherokee che sembra far a pugni con quanto vediamo a schermo, ma che invece regala una delle esperienze più originali del mondo videoludico.

Nonostante le premesse e le ottime idee di fondo, però, nella seconda parte dell'avventura si assisterà a una brusca accelerazione delle vicende e a un finale, sicuramente importante e simbolico, ma che probabilmente avrebbe necessitato di un maggiore approfondimento.

Una scena che fa male è quella post-credits, nella quale si assisterà al palese incipit di quello che avrebbe dovuto essere il secondo capitolo che, come sappiamo, non ha mai visto la luce.

Come detto, un punto forte è la caratterizzazione di Tommy, ma trovano risalto anche Jen e soprattutto Enisi, ultimo legame del protagonista alle sue origini. Grazie a lui sarà possibile interagire con l'**aldilà**, elemento che sarà molto utile in termini di gameplay, come vedremo in

seguito.



Non solo preda

Prey si presenta come un **FPS** senza fronzoli e diretto discendente di **Doom** ma, a differenza di quest'ultimo, sono state aggiunte alcune feature interessanti che rendono questo titolo almeno peculiare, mouse o pad alla mano. Sono disponibili diverse **armi**, tutte di natura aliena e quindi una versione fantascientifica delle tipologie che tutti conosciamo. Ogni arma ha una **doppia modalità di fuoco**, il che approfondisce le fasi di shooting e rende adattabili alcune strategie in base ai nemici incontrati. Capiterà, ad esempio, di utilizzare il classico **fucile d'assalto** per falciare i nemici vicini ma ecco arrivare spari da molto, molto lontano: click destro del mouse e il nostro fucile diventerà automaticamente un **fucile di precisione** per colpire anche dalla lunga distanza. Probabilmente oggi non gridereste al miracolo vedendo qualcosa del genere ma state certi che un'introduzione di questo tipo amplia di gran lunga le possibilità di fuoco - e quindi d'approccio - alle diverse situazioni.

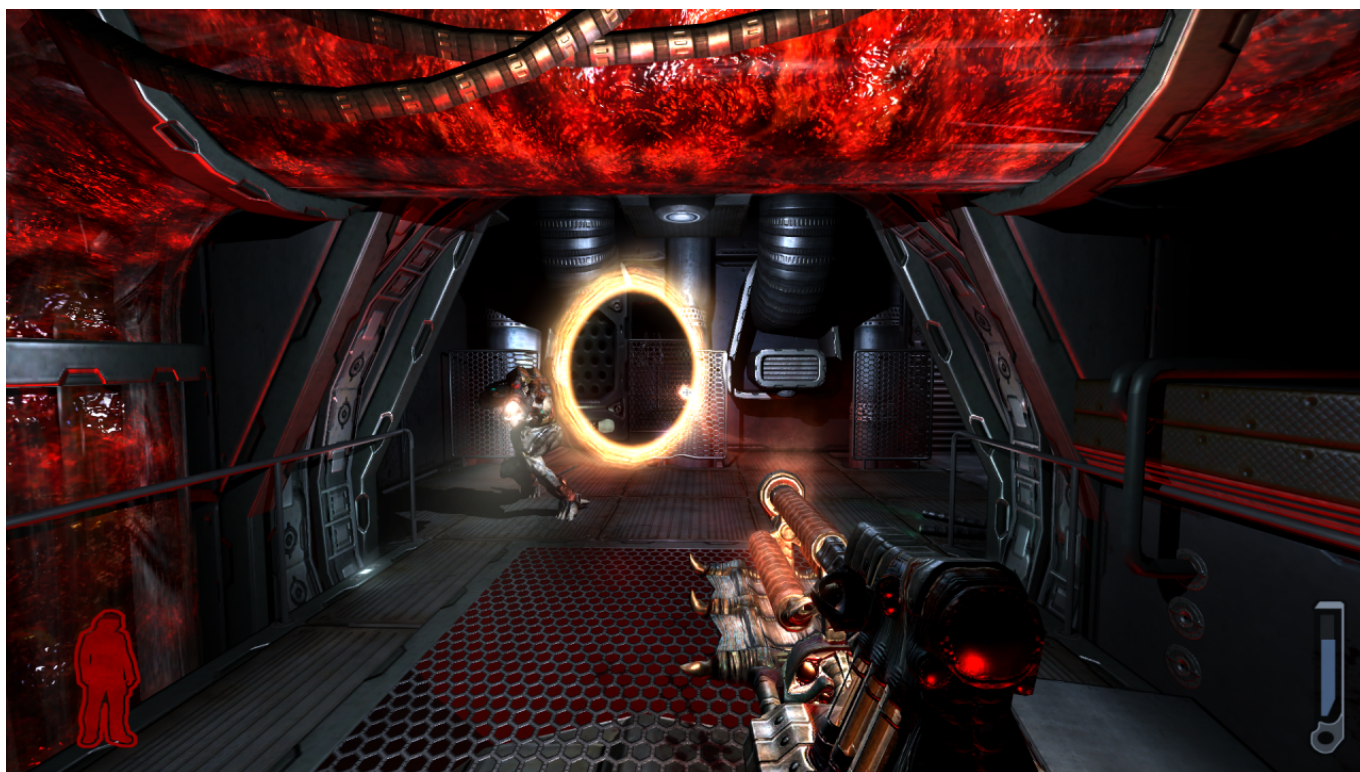
Ma oltre alle sparatorie c'è di più, a cominciare dai **pavimenti anti-gravitazionali** che spesso cambiano completamente l'approccio alla battaglia: trovarsi a testa in giù è abbastanza straniante, soprattutto agli inizi diventa difficile non provare un po' di mal di mare. L'utilizzo dei pavimenti anti-gravitazionali diventa però strategico, dato che dipenderà spesso da noi se utilizzarli o meno. In ogni caso saranno indispensabili per la risoluzione di piccoli enigmi e sezioni **platform** che ovviamente non sono il punto centrale del titolo.

Un'altra cosa ad attirare l'attenzione è l'uso dei **portali spazio-temporali**, che ricordano molto quelli presenti in **Portal** del 2007 (addirittura gli stessi colori). Sono visivamente suggestivi perché permettono di passare repentinamente da zone del tutto aperte a corridoi e viceversa, molto spesso con differenti centri gravitazionali.

Un altro tocco innovativo è il cosiddetto sistema **Anima**: come detto precedentemente, Enisi sarà soprattutto una guida spirituale per il nostro protagonista, al quale verranno insegnati i fondamenti

delle cultura Cherokee, come in questo caso l'interazione con un **piano esistenziale differente**. Alla sola pressione di un tasto, la nostra anima diventerà del tutto indipendente dal corpo (sistema ripreso alla larga da **Middle Earth: Shadow of Mordor**) e quindi utilizzabile per accedere ad alcuni passaggi altrimenti inaccessibili e, grazie a un **arco spirituale**, sarà possibile colpire i nemici favorendo una bozza di sezione **stealth**. Ogni colpo consumerà la barra dedicata e sarà possibile ricaricarla assorbendo l'anima dei nemici sconfitti. Il suo utilizzo dipende molto dalla situazione in cui ci troviamo poiché, una volta abbandonato il corpo, esso stesso sarà un bersaglio facile. Proprio l'anima ci permetterà di essere virtualmente immortali in quanto, ricevendo un colpo critico, saremo sbalzati in un limbo dove potremo ricaricare la salute e la barra dedicata a questo potere colpendo determinati bersagli. Proprio un simile sistema è probabilmente l'unico vero **difetto** di **Prey**: non c'è una reale sfida in quanto, dopo essere usciti dal limbo, tutto riprenderà come se nulla fosse accaduto. Si ha veramente la sensazione che la morte non abbia conseguenze, dato che i nemici sconfitti rimarranno tali e chi ha perso molta salute continuerà in quello stato. Forse in questo caso sarebbe stato più furbo fare un passo indietro e lasciare il classico sistema dei **checkpoint**. Un altro collegamento al mondo spirituale è **Talon**, un **falco** che Tommy possedeva durante la sua infanzia e che qui sarà utile (e del tutto indipendente) per distrarre e attaccare i nostri nemici e a indicarci l'obiettivo.

Infine, sarà possibile utilizzare anche delle **navette** che ampliano ulteriormente le possibilità offerte in termini di gameplay: saranno presenti in zone prefissate, come degli spazio-porti, e serviranno soprattutto per proseguire nel corso dell'avventura.



Prey ottimo direi

Prey utilizza lo stesso motore di **Doom 3** e **Quake 4** ma qui ulteriormente potenziato. L'**id Tech 4** regala degli ottimi scorci, e con modelli poligonali ricchi di dettagli: personaggi, ambienti, nemici e soprattutto le armi aliene con le loro continue animazioni, portano questo titolo ai vertici della qualità grafica non solo su **PC**, ma anche su **Xbox 360**.

Una nota di merito va al comparto degli **effetti speciali**, davvero ottimi, soprattutto se si pensa all'anno di uscita di questo videogioco: molto spesso capiterà infatti di essere abbagliati da quanto vediamo su schermo, non solo per il buon sistema di luci, ma anche grazie al contorno di esplosioni, scintille, dissolvimento dei nemici e ancora una volta nell'uso e nella visione delle armi.

Il **lato artistico** mostra, invece, un po' il fianco a eccessive somiglianze con lo stesso Doom 3, soprattutto negli ambienti, molto simili tra loro, e su alcuni nemici - ma solo alcuni - per niente ispirati. Piccole macchie in un mondo che comunque risulta credibile e in una società aliena che basa la propria tecnologia sulla **biomeccanica** e su alcuni espedienti puramente fantascientifici che, come abbiamo visto, oltre che funzionali, sono anche molto interessanti da vedere.

In un titolo di questo livello non può ovviamente mancare un **comparto audio** eccellente a cominciare dalle musiche, create da **Jeremy Soule**, già famoso per aver composto brani per i vari lungometraggi di **Harry Potter** e dei vari **The Elder Scrolls**. Ognuno di essi avvolge sapientemente la situazione che stiamo vivendo, dalla caotica alla più drammatica, aggiungendo quel qualcosa in più al percorso di Tommy. Anche il **doppiaggio** si attesta su ottimi livelli (inglese con sottotitoli) non solo riguardo i protagonisti ma anche riguardo le varie voci aliene dei nemici e dei comprimari. La qualità si vede anche da questi dettagli em se ancora non bastasse, ogni suono alieno - che siano armi, i passi sui pavimenti anti-gravitazionali e persino la semplice apertura di una porta - è stato campionato apposta, proprio in nome della credibilità citata poc'anzi.



Commento finale

Il **Prey** del 2006 è un agglomerato di storie tristi, non solo per la trama ricca di tragedie, ma anche per la sua realtà commerciale e di sviluppo che ha visto nella **cancellazione del sequel** il suo apice. *Prey* appartiene a un'epoca profondamente diversa da quella odierna, un tempo dove c'era ancora spazio per qualcosa di nuovo non solo in termini di gameplay ma anche di narrativa, mischiando generi diversi magari a un primo sguardo in contrasto ma proprio per questo dando vita a un

risultato originale e accattivante. Nonostante l'alta qualità raggiunta in tutti i settori, **Prey** fu un flop commerciale e questo non fece altro che mettere una pietra tombale sull'intero progetto che, come sappiamo, è stato ripreso in questi anni da **Bethesda**.

In conclusione, è davvero **migliore** del titolo del 2017? Probabilmente sì: la voglia di osare di **Human Head Studios**, il team di sviluppo originale, rende il *Prey* del 2006 sicuramente più memorabile. Il *Prey* di Bethesda è senza alcun dubbio uno dei migliori giochi che potrete giocare quest'anno, eccelle in molte cose, gli puoi voler bene ma in fondo non lo ami. Consiglio a tutti di recuperare il primo *Prey*, capostipite di un'epoca che di lì a poco avrebbe visto l'entrata in scena di titoli come **Bioshock**, **Mass Effect**, **Gears of War**, **Dead Space** e altri entrati di diritto nella storia dei videogame.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10

[Destiny 2: svelati i nuovi stemmi per le classi?](#)

Da poco, **GameStop America** ha aggiunto alla lista dei suoi prodotti alcuni gadget inerenti al mondo di **Destiny 2**. Questi nuovi gadget, forse, riguardano le nuove sottoclassi dell'attesissimo sparattutto sviluppato da **Bungie**.

GameStop ha inserito nel suo catalogo dei cappellini e dei portachiavi, disponibili dal **29 luglio** solo in **Nord America**, che mostrano degli animali affiancati agli ormai noti simboli delle classi. Lo **stregone** ha un **rapace** (forse un'aquila), il **cacciatore** ha un **serpente** e il **titano** un **leone**.

La trama del gioco narra di un mondo **senza luce**, e che i guardiani traggano la forza dalla natura e soprattutto dagli animali. Questo lo scopriremo solamente più avanti o magari già il **18 maggio**, data in cui **Bungie** terrà una live che [mostrerà il gameplay di Destiny 2](#).

Vi ricordiamo che **Destiny 2** sarà [preceduto da una beta](#), a cui parteciperanno solo coloro che hanno **prenotato** il gioco, la quale non ha ancora una data di uscita, a differenza del gioco completo che sarà disponibile l'**8 settembre**.

[Destiny 2: Bungie ha dei piani per quest'estate?](#)

Mancano solo due settimane al **reveal** del **gameplay** di **Destiny 2** e i - lunghi - preparativi sono quasi terminati: quasi tutto pronto per il **18 maggio**, giorno in cui vedremo uscire allo scoperto di il secondo capitolo del titolo di casa **Bungie**.

Nel *“Settimanale di casa Bungie”* del 4 maggio, la casa produttrice del famoso **FPS** scrive:

“Non vediamo l’ora di alzare il sipario. Dalle voci che girano su internet, sembra che alcuni di voi siano molto entusiasti. Vogliamo mostrarvi il nostro duro lavoro prima di consegnarvi il prodotto finale. Quindi per prima cosa potrete ammirare il nostro operato. Poi l’estate porterà con sé diversi momenti in cui sveleremo succulenti dettagli o in cui potrete addirittura giocare. Questo è l’inizio di un lungo viaggio e siete tutti invitati a partecipare.”

Che ci sia una **demo** oltre alla **beta** già annunciata?

Ne sapremo di più nei prossimi mesi, sperando che il 18 maggio si parli anche di una data per la **beta**, il cui accesso, ricordiamo, sarà consentito solo a chi abbia prenotato qualsiasi edizione del gioco. **Destiny 2** sarà disponibile a partire dall’**8 settembre**, per **PS4**, **Xbox One** e, dopo tante richieste, anche su **PC**.

[Prey: prima ora di gioco](#)

Prey è un videogioco di genere sparatutto in prima persona sviluppato da Arkane Studios e che verrà pubblicato da **Bethesda Softworks** il **5 maggio 2017** per **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

Come iniziò la fine

La **demo**, disponibile dal 27 aprile per PS4 e Xbox, ci pone già all’avvio la scelta del sesso del protagonista, ovvero scegliere se giocare con un **Morgan Yu** uomo o donna.

La storia parte dal 15 marzo del **2032**, con **Morgan Yu** che si alza dal letto della propria stanza che potremo esplorare liberamente, leggendo documenti e riviste o prendendo alcuni oggetti.

Indossata la tuta, si andrà ad affrontare la prima giornata lavorativa: sul tetto dell’appartamento ci aspetterà un elicottero che ci condurrà al laboratorio.

Il viaggio ci porterà alla **Transtar**, dove incontreremo il fratello di Morgan, **Alex Yu**, che ci porterà a fare alcuni test durante i quali il dottor **Bellamy** verrà attaccato dagli **antagonisti** del gioco: i **Mimic**.

Dopo l’attacco ci ritroveremo nuovamente nella in casa di Morgan, ma noteremo molte differenze, e qui comincerà la storia vera e propria.

Le nostre considerazioni

In questa prima ora di gioco, **Prey** si presenta davvero con le migliori premesse, facendo trasparire un’ottima manovrabilità del protagonista un uso delle varie armi e degli oggetti essenziale ma

efficace, e una storia che prende le mosse da presupposti avvincenti, con già un buon numero di colpi di scena e quell'alone di mistero che non guasta. Mistero che potremo accingerci a svelare soltanto dal prossimo **5 maggio**.

[Destiny 2: Bungie si prepara a una live mozzafiato](#)

Fra un paio di settimane **Bungie** terrà una sessione live streaming che mostrerà al pubblico il **gameplay** dell'attesissimo **Destiny 2**.

Nelle ultime ore **Bungie** ha inviato alcuni inviti a **youtuber**, **streamer** e anche ad alcune **community** dedicate al titolo, che potranno assistere alla live e, dopo, giocare a **Destiny 2** su **PS4** e **PC**.

Inoltre sul sito Bungie.net il community manager, **Deej**, ha scritto: "Saremo live il **18 maggio**. Speriamo di vedervi collegati. Forse avrete notato che abbiamo anche invitato alcuni ospiti speciali dei media e della community a far parte del pubblico. Tra questi vi saranno anche coloro che potranno mettere le mani su **Destiny 2** subito dopo la trasmissione in streaming. Metteremo in mostra la versione del gioco per **PS4** e **PC**, dunque aspettatevi un'altra ondata di notizie e contenuti da gustarvi a fine evento. Speriamo di vedervi carichi quanto noi. Sia che seguiate dal vivo, tramite un rappresentante della community o da dietro gli schermi di casa, vogliamo ricompensarvi bene per la vostra attenzione."

Grazie per tutto il sostegno e l'energia positiva che abbiamo ricevuto in seguito ai primi trailer. È un'esperienza incredibile e non vediamo l'ora di mostrarvi altri contenuti."

Destiny 2 sarà disponibile l'**8 Settembre** e lo anticiperà una **beta**, che sarà giocabile solo da chi avrà prenotato il gioco, ma ancora non ha una data. Mentre il **18 Maggio** ci sarà la live stream che mostrerà il **gameplay**.

[The Art of Destiny 2 sarà disponibile in autunno](#)

Di *Destiny* è stato da sempre elogiato il comparto artistico del gioco, il secondo capitolo, a detta di **Bungie**, non sarà da meno, infatti dopo quasi un mese dall'annuncio di *Destiny 2*, la casa produttrice ha comunicato che il 3 Ottobre, per ora solo in Nord America, sarà distribuito un libro intitolato: "**The Art of Destiny 2**".

Come già fatto nell'anno dell'uscita di *Destiny*, **Bungie** ha rilasciato un book con tutti gli **artwork** del gioco. Questo libro, come detto, mostrerà una serie di artwork del nuovo *Destiny 2* e introdurrà il giocatore a conoscere il concept artistico del gioco.

"**The Art of Destiny 2** è la collezione definitiva dello sbalorditivo art design del gioco. Il libro è una celebrazione dello stile artistico e visivo che i fan hanno amato nell'originale *Destiny*. Contenente

centinaia di illustrazioni raffiguranti i concept art del titolo, l'artwork copre tutto lo sviluppo del gioco dai primi schizzi e disegni dei personaggi fino ai dipinti delle ambientazioni che hanno aiutato gli sviluppatori a concepire il mondo di gioco. Ogni fase del processo è minuziosamente dettagliata, dalla costruzione delle scene cinematiche in game fino alla realizzazione dell'intero universo. Il tutto condito da immagini esclusive mai viste, il commento degli sviluppatori e altro, ***The Art of Destiny 2*** è un must have che dovrebbero possedere tutti i Guardiani“.

Dalla descrizione del libro si recepisce il lavoro che sta dietro *Destiny 2* che come concept-art darà del filo da torcere al precedente capitolo.

Destiny 2 sarà disponibile dall'**8 Settembre** per **PlayStation 4, Xbox One e PC**, inoltre il **18 Maggio** avremo nuove informazioni sul gameplay.

[Call of Duty WWII: verrà annunciato il 26 Aprile](#)

Dopo i vari [rumor](#) sulla possibile uscita di *Call of Duty WWII*, oggi è stata comunicata sul [sito](#) ufficiale, la data di presentazione del titolo accompagnata da un conto alla rovescia.

Il giorno della presentazione è il **26 Aprile, alle ore 19:00** italiane, attraverso una live.

Nel caso in cui vogliate essere informati sulla presentazione, il sito vi permette di registrarvi attraverso la mail. Per altre informazioni continuate a seguirci.

[Prey: data di uscita e demo](#)

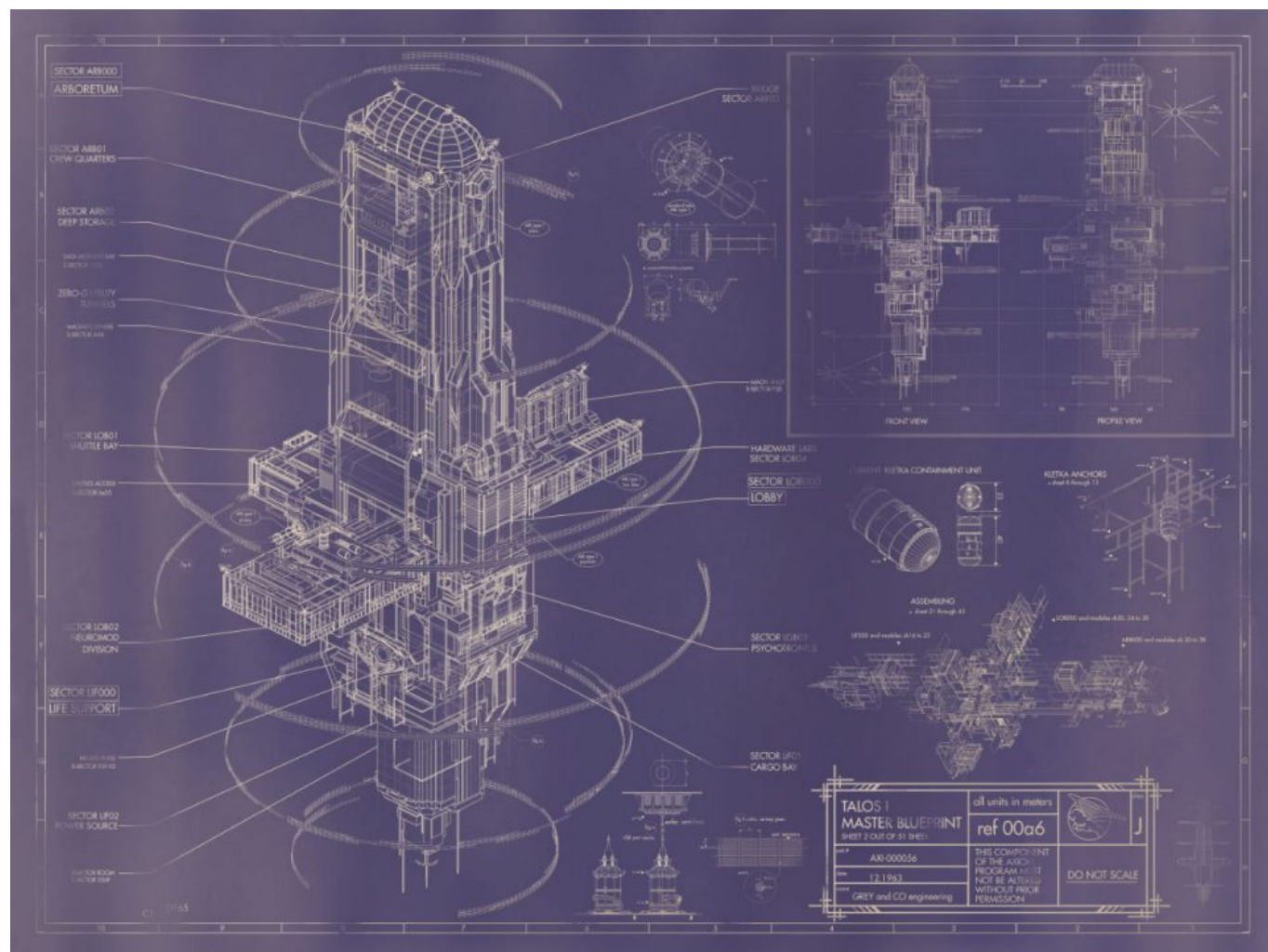
Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di ***Prey***, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di ***Dishonored*** (Game of the year 2012) e il più recente ***Dishonored 2***.

L'attesa per ***Prey***, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

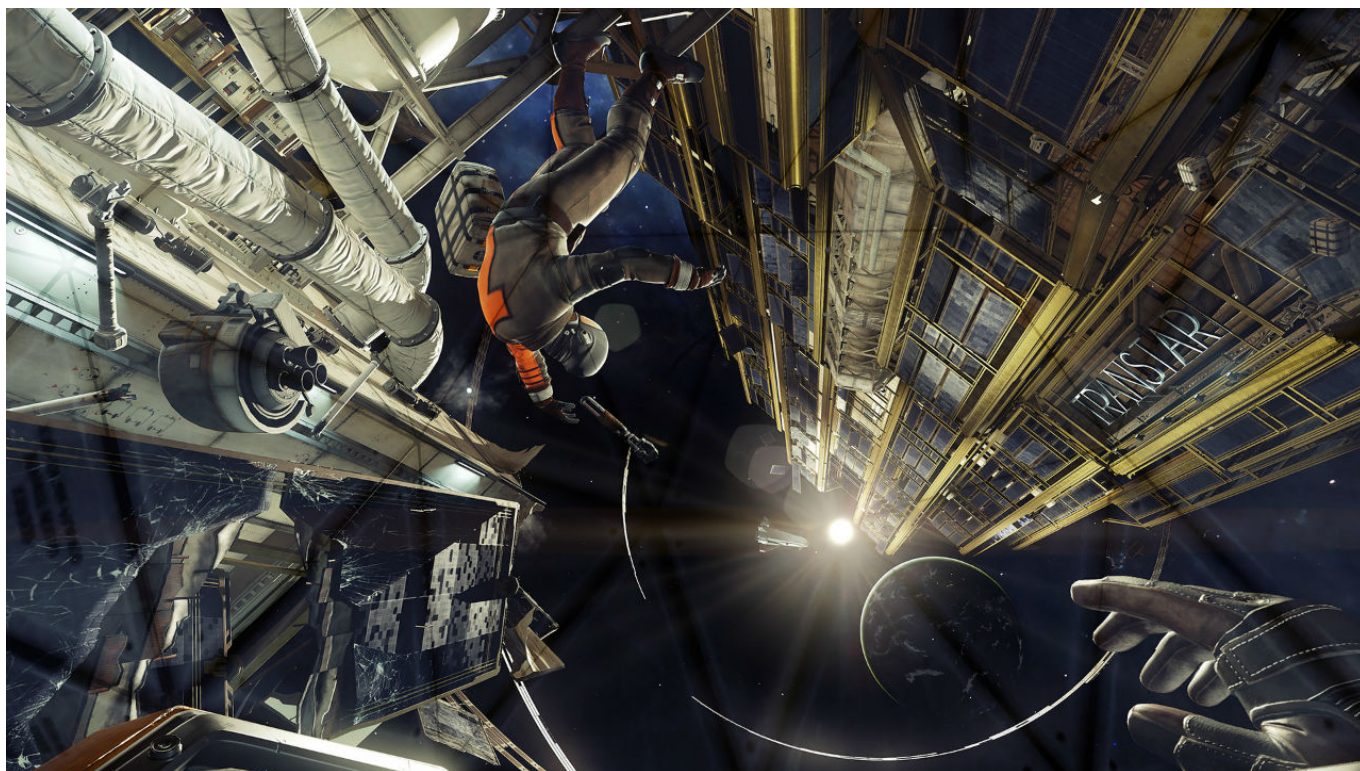
Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

Bethesda conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di ***Prey***, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione

spaziale, la cosiddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perché **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.



“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall'esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.



Nell' infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.

PREY[®]

STAZIONE SPAZIALE
INTERNAZIONALE
189 m

SHUTTLE
SPAZIALE
AMERICANO
37 m

STATUA
DELLA
LIBERTÀ
46 m

SPUTNIK
0,5842 m

EMPIRE STATE
BUILDING
443 m

PORTAEREI
INTREPID
266 m

TALOS I
728 m

TITANIC
278 m

MORGAN YU
1,45 m

© 2019 Bethesda Softworks